

# Teorías Explicativas del Uso del Juego como Contenido en el Ámbito Educativo

**Autor:** Martínez González-Mohino, Daniel (Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, Profesor de Educación Física en Educación Secundaria).

**Público:** Maestros y Profesores en general. **Materia:** Educación Física. **Idioma:** Español.

**Título:** Teorías Explicativas del Uso del Juego como Contenido en el Ámbito Educativo.

## Resumen

El juego constituye uno de los grandes ejes de la educación actual ya que constituye uno de los instrumentos fundamentales para lograr el éxito en los procesos de enseñanza y aprendizaje, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado. En este sentido, el conocimiento y práctica de diferentes juegos en clase ofrece una gran diversidad de posibilidades a nuestro alumnado y le proporcionan otro enfoque distinto al que les ofrece una metodología más tradicional.

**Palabras clave:** Juego, Desarrollo Integral, Salud, Recreación, Compensación, Teoría, Causalidad, Finalidad.

**Title:** Theories explaining the use of play as the Education Content.

## Abstract

The game is one of the main areas of education today as it constitutes one of the essential tools for success in teaching and learning processes, contributing to the overall development of students, especially among young ones. In this sense, the knowledge and practice of different games in class offers a wide range of possibilities to our students and provide a different approach that offers a more traditional and old methodology.

**Keywords:** Game, Integral Development, Health, Recreation, Compensation, Theory, Causality, Purpose.

Recibido 2016-07-25; Aceptado 2016-07-27; Publicado 2016-08-25; Código PD: 074073

## 0. RESUMEN

El juego constituye uno de los grandes ejes de la educación actual ya que constituye uno de los instrumentos fundamentales para lograr el éxito en los procesos de enseñanza y aprendizaje, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado.

En este sentido, el conocimiento y práctica de diferentes juegos en clase ofrece una gran diversidad de posibilidades a nuestro alumnado y le proporcionan otro enfoque distinto al que les ofrece una metodología más tradicional.

En línea con estas ideas, comenzaré el artículo aclarando el concepto de juego y mostrando sus principales características, para a continuación pasar a tratar algunas de las principales clasificaciones establecidas en torno al juego.

Finalmente, mostraré una exposición de las principales teorías elaboradas en torno al mismo.

## 1. INTRODUCCIÓN

El juego se practica a lo largo de toda la vida de la persona, desde la infancia hasta la vejez, aunque bien es cierto que mi estudio se centra en los primeros años de la existencia, donde **contribuye al desarrollo integral** del individuo, ya que la etapa lúdica es esencial para el desarrollo integral de la personalidad.

Por lo tanto, el juego es una **actividad natural** del ser humano, necesaria y positiva, imprescindible para su propio equilibrio personal, de ahí que existan muchos argumentos favorables para la utilidad del juego en el ámbito educativo.

Esto debería ser así por tres razones:

A) **La salud**, con el objeto de asegurar una correcta calidad de vida a través de la práctica de juegos en los que exista actividad física.

B) **La recreación** como ocupación activa del tiempo de ocio.

C) **La compensación** de la ardua labor diaria (intelectual, laboral,...).

## 2. CONCEPTO DE JUEGO

En la bibliografía existente en la actualidad podemos encontrar numerosas definiciones del concepto Juego, pero como obviamente no puedo mostrarlas todas, me voy a centrar en tres de ellas, que en mi opinión, son las más significativas.

De esta forma, según **Rüsell** (1985), **Juego** es *“Actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”*.

Por su parte, **Severiano Rodríguez Herrero**, citado por **Ramos Mondéjar y Del Villar Álvarez** en 2005, lo define como: *“una actividad pura, espontánea y placentera, que contribuye poderosamente al desarrollo integral del niño”*.

Por último, **Huizinga**, (en **Ramos Mondéjar y Del Villar Álvarez**, 2.005) ofrece la siguiente definición de **Juego**: *“Actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene un objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría”*.

## 3 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

A partir de las diferentes definiciones antes mencionadas y tomando como referencia a **Callois** (1.986), podemos hablar de las siguientes características:

- Actividad libre (carácter voluntario).
- Actividad espontánea, donde no se requiere ningún tipo de aprendizaje o preparación previa, aunque contribuya a alcanzarlos.
- Actividad pura (desinteresada, con finalidad en sí misma).
- Actividad placentera; se crean las bases de convivencia y cooperación social.; en este sentido, el juego no debe suponer en ningún caso motivo de frustración.
- Tiene inicio y final, es decir, tiene límites espacio-temporales.
- Actividad incierta (el desarrollo y el resultado no se pueden conocer de antemano).
- Actividad improductiva; no crea bienes, ni riquezas.
- Actividad creativa; la práctica del juego fomenta el desarrollo de la creatividad y contribuye a favorecer un desarrollo más equilibrado.
- Actividad reglamentada (cada juego tienen su propias normas obligatorias, que pueden venir establecidas de antemano o pueden ser pactadas por los participantes).
- Actividad ficticia (constituye una segunda realidad que sólo comparten las personas que juegan).
- Es una acción que forma parte del comportamiento del hombre.

## 4. CLASIFICACIONES DEL JUEGO

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la escuela, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales.

En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian.

En este sentido, lo primero que debemos hacer, en mi opinión, es diferenciar entre el juego infantil y el juego adulto.

Como he señalado anteriormente, los juegos infantiles son esenciales en el proceso de socialización del niño y ocupan un período cronológico amplio constituyendo un campo específico de estudio e investigación que en nada coinciden con los juegos y deportes practicados por adultos.

Otras diferencias son:

- El juego adulto es una actividad secundaria, como compensación o descanso ya que el trabajo es la actividad principal; en el niño, por el contrario, el juego es esencial, necesario; se trata de una actividad principal.
- Por otra parte, El niño juega por jugar, por diversión; en el adulto no siempre es así y además se busca la victoria, el triunfo.

En línea con esta última clasificación y haciendo referencia al juego infantil, **Osterrieth** (en 2.008) establece cuatro tipos de juegos en función de la etapa evolutiva en la que se encuentren los participantes:

1. **Juego esencialmente solitario:** el bebé presta muy poca atención a sus compañeros y los trata como objetos.
2. **Juego paralelo:** aparece sobre los 3 años. Los niños se buscan y quieren estar juntos aunque cada uno desarrolla su actividad particular.
3. **Juego asociativo:** hacia los 5 años el grupo se extiende a varios participantes, con frecuentes interacciones entre ellos y apareciendo esbozo de asociaciones.
4. **Juego colectivo:** se corresponde con juegos reglados.

Finalmente, otra clasificación de los juegos se establece en función de los Objetivos a Alcanzar en la clase de Educación Física. Así, según **Hernández Antón** (en 1.981), tenemos los siguientes:

- **Juegos Sensoriales:** De carácter sedentario, se anulan unos sentidos para trabajar más intensamente otros. Son relajantes, ideales para aplicar al final de la sesión. Pueden ser:
  - Auditivos
  - Visuales
  - Táctiles
  - Gusto
  - Olfato
  - De Orientación.
- **Juegos Motores:** Pueden ser:
  - De Velocidad de Reacción.
  - De Locomoción (marcha, carrera o cuadrupedia).
  - De Saltos.
  - De Equilibrio.
  - De Coordinación.
  - De Lanzamientos y/o Recepciones.
  - De Giros.
- De **Desarrollo Anatómico** (muscular o articular).
- **Gestuales o Predeportivos** (de adquisición de habilidades y de manejo de instrumentos).

## 5. TEORÍAS DEL JUEGO

El primero que se interesó por el estudio del juego fue **Rousseau** en su obra “*El Emilio*”, a partir de la cual se comenzó a lanzar diferentes teorías: utilizando distintos campos como la psicología, biología, fisiología, antropología...

Estos estudios, que han intentado explicar y conocer el juego en sus diferentes y variadas manifestaciones, han dado lugar a dos grandes líneas de investigación (**García Fernández, 2.005**):

- **Causalidad** (responde a la pregunta de **por qué juega** el niño).
- **Finalidad** (responde a la pregunta de **para qué juega** el niño).

### 5.1 Teorías de Causa Eficiente (Causalidad):

- Teoría del descanso o distracción.

Se trata de una de las teorías más antiguas y quizá la de menos crédito. Se juega porque se necesita descansar y distraerse para recuperar las fuerzas perdidas.

El juego, en este caso, se trata de una actividad secundaria, compensatoria de la fundamental, que es el trabajo.

Por ello, esta teoría no es válida para niños; sólo se justifica en el adulto.

- Teoría de la Energía Superflua.

Se trata de una de las teorías más propagadas durante todo el siglo XIX y considera el juego como una válvula de escape de la energía acumulada en el ser vivo.

Esta teoría parte de supuestos reales pero alcanza a ver el panorama del juego parcialmente y a un nivel bastante superficial (enfoque adulto).

- Teoría del Atavismo o Recapitulación.

Esta teoría hace referencia a conductas propias de nuestros antepasados. De esta manera, el juego se practica porque la evolución del individuo (ontogénesis) reproduce la evolución de la especie (filogénesis), es decir, el hombre atraviesa diferentes etapas que son una recapitulación de las etapas de la evolución de la especie.

Quizás el error principal de los defensores de esta teoría es la de darle un carácter eliminatorio al juego; es decir, según esta teoría, el juego es necesario para eliminar ciertas actividades o funciones rudimentarias en la época actual.

- Teoría Catártica.

Esta teoría asigna al juego una función purgativa. Afirma que en el hombre se dan una serie de tendencias que en el ambiente socio-cultural son negativas; es decir, claramente “antisociales”.

Según esta teoría, estas tendencias se canalizan e incluso se subliman (se ensalzan) en el niño a través del juego. Así, por ejemplo, el niño, cuando juega al boxeo o a la guerra, se descarga de sus instintos agresivos satisfaciéndolos.

### 5.2 Teorías de Causa Final (Finalidad):

- Teoría del Ejercicio Preparatorio o Evolucionista.

Basada en los estudios de **Darwin**, donde sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio, siendo el juego una preparación para la vida adulta.

Según esta teoría, el juego es una preimitación, fruto de tendencias instintivas que hace que el niño, a través de su actividad jugada, vaya ensayándolo y desarrollando capacidades que le permitan estar preparado para las actividades propias de la adultez.

Esta teoría se hace extensiva al mundo animal. Por lo tanto, los juegos son preejercicios y no postejercicios como sostienen otras teorías (energía superflua o catártica).

- Teoría de la Derivación por Ficción.

Esta teoría defiende que el juego es un sustituto durante la infancia de las actividades serias que se realizan durante la adultez y a las que el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ellas. Según esta teoría, el juego, que persigue fines ficticios, contribuye a formar y a desplegar la personalidad del niño.

- Teoría Psicoanalítica.

Gracias al influjo de **Freud**, el psicoanálisis abarcó el fenómeno del juego.

Según esta teoría, el juego es la manifestación de tendencias o deseos reprimidos y ocultos que yacen en el subconsciente del ser y que afloran inconscientemente en determinadas actividades.

### 5.3 Otras Teorías:

- Teoría de la Estructura del Pensamiento (*Piaget*).

Según esta teoría, a través del juego se producen los procesos de asimilación y acomodación que permiten al niño la adaptación de su conducta al cambiante mundo de los adultos.

- Teoría de la Dinámica Infantil.

Según esta teoría, el juego es una forma de exteriorización del enfoque infantil ante la vida y el mundo, que casi desaparece cuando se llega a la adultez por estar el adulto ocupado en otras actividades encaminadas a la satisfacción de sus necesidades.

- Teoría Biológica (UNESCO).

Según esta teoría, el juego ayuda al crecimiento del cerebro y al perfeccionamiento de los mecanismos y conexiones nerviosas, siendo un factor importante en el desarrollo del individuo.

### Bibliografía

- Caillois, Roger. Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo. Fondo de Cultura Económica: México, 1986.
- García Fernández, P. Fundamentos Teóricos del Juego. Wanceulen Editorial: Sevilla, 2005.
- Hernández Antón, J.L. Programa de Especialización del Profesorado de EGB. Educación Física y Deportes. Unidad 2: Juegos. MEC. UNED. Madrid, 1981.
- Huizinga, J. Homo Ludens. Madrid: Alianza, 1984.
- Osterrieth, P. Psicología Infantil. Madrid: Morata, 2008.
- Ramos Mondéjar, L.A. y Del Villar Álvarez, F. La enseñanza de la educación física: análisis de las primeras experiencias docentes. Síntesis, 2005. ISBN 84-9756-304-2
- Rüssel, A. El Juego De Los Niños. Editorial Herder: Barcelona, 1970.